

Project Cars

Wir können alles ... außer Kompromisse. Die Slightly Mad Studios wollen nicht weniger als die gesamte Bandbreite des Motorsports simulieren und dabei sowohl Sonntagsfahrer als auch Hardcore-Racer begeistern. Von Heiko Klinge

Angespielt

Genre: Rennspiel Publisher: Slightly Mad Studios Entwickler: Slightly Mad Studios (Shift 2 Unleashed, GameStar 05/11: 84 Punkte)
Termin: 2. Quartal 2014 Status: zu 60 % fertig

GameStar.de/Quicklink/8333 Auf DVD: Preview-Video

Es sieht schon jetzt großartig aus, soll die PC-Hardware an ihre Grenzen treiben, gleichermaßen Solisten wie Multiplayer-Fans begeistern, hat ebenso erfahrene wie ambitionierte Entwickler und wird per Crowdfunding finanziert. **Project Cars** ist quasi das **Star Citizen** der PC-Rennspieler: ein fast schon größtenwahnsinniges Projekt, das ein am Boden liegendes Genre wieder auf die Reifen stellen soll, euphorisch getragen und begleitet von einer engagierten Community. Hier wie da klingt das fast zu schön, um letzten Endes wahr zu werden. Doch **Project Cars** ist schon einen ganz entscheidenden Schritt weiter als **Star Citizen**: Man kann es bereits spielen!

Eigens für **Project Cars** haben die Entwickler von Slightly Mad eine eigene Crowdfunding-Plattform namens »World of Mass Development« auf die Beine gestellt. Insgesamt sind so rund 3,8 Millionen Euro zusammengekommen – 2,3 Millionen hat

die Community gesammelt, die restlichen 1,5 Millionen schießt Slightly Mad hinzu. Der wichtigste Unterschied zu Kickstarter: Unterstützer sind nicht nur Geldgeber, sondern sollen auch signifikant an den späteren Verkaufserlösen partizipieren und nehmen aktiv am Entwicklungsprozess teil. Sie dürfen sämtliche Designdokumente einsehen, beeinflussen über Umfragen Entscheidungen wie Strecken- oder Autoauswahl, liefern Recherchematerial, nehmen an Meetings teil und dürfen vor allem die jeweils aktuelle Version spielen. Für Slightly Mad liegen die Vorteile auf der Hand: Sie bekommen nicht nur einen Großteil der Entwicklung finanziert und bleiben so unabhängig von einem Publisher, sondern dazu auch noch Tausende Tester, Helfer und Ideengeber. Und die Unterstützer? Sie bekommen bislang einzigartige Einblicke in die Entwicklung eines Computerspiels, werden in alle wichtigen Entscheidungen einbezogen und dürfen eine schon jetzt faszinierende Rennsimulation erleben.

Die Faszination von **Project Cars** lässt sich in einem Wort zusammenfassen: Kompromisslosigkeit. Alles muss, nichts kann – Slightly Mad machen ihrem Namen alle Ehre und streben in fast schon größtenwahnsinniger Manier in jedem noch so unwichtig erscheinenden Aspekt nach Perfektion. Exemplarisch für diese Versessenheit ist der schon jetzt beispiellose Detailgrad der Autos. Ein Codemasters verzichtet bei **Grid 2** bewusst auf eine Cockpit-Kamera, weil »nur fünf Pro-

Community-Bilder

Auch wenn man es angesichts der Hochglanzoptik kaum glauben mag: Alle Bilder auf diesen Seiten sind unbearbeitet und repräsentieren damit 1:1 die tatsächliche Grafikqualität. Sie stammen nicht vom Entwickler, sondern wurden von Mitgliedern der Community erstellt. Zum Einsatz kamen lediglich die freie Kamera sowie ein frei konfigurierbarer Tiefenunschärfe-Effekt.

Im BMW M3 über den **Nürburgring**. In Multiplayer-Rennen können bis zu 32 Fahrer an den Start gehen.



Trotz lizenzierter Autos wie dem Ford Focus protzt Project Cars mit einem detailreichen Schadensmodell.



+ Stärken

- + fantastische Optik
- + enorme fahrerische Vielfalt
- + interessanter Karrieremodus
- + Zusammenarbeit mit der Community

⊖ Schwächen

- noch zu wenig Strecken und Autos bei manchen Rennklassen
- Übernehmen sich die Entwickler?

Eine fantastische Aussicht aus der **Helm-perspektive**, auch oder gerade weil während des Rennens unser Visier verschmutzt.

zent aller Spieler diese Perspektive jemals verwendet haben«. Slightly Mad liefert bei **Project Cars** nicht nur gleich drei Cockpit-Perspektiven einschließlich einer Helmkamera, sondern modelliert und animiert außerdem noch sämtliche Armaturen.

Bei **Forza Motorsport** oder **Gran Turismo** müssen die Rennspieler seit Jahren mit nicht vorhandenen oder nur sehr eingeschränkten Schadensmodellen leben, angeblich auf Druck der Autohersteller. In **Project Cars** gibt es schon jetzt über 30 Fahrzeuge von Jaguar, BMW, Ford, Mercedes oder Pagani – jedes einzelne davon dürfen wir in sämtliche Einzelteile zerlegen. Und sollte dabei einmal die Motorhaube davonfliegen, dürfen wir sogar einen Blick auf das komplett nachgebaute Innenleben unseres Autos werfen, bis hin zum zentimetergenau platzierten Herstellerlogo auf dem Motorblock. Und so ertappen wir uns immer wieder dabei, wie wir absichtlich anhalten und einfach nur die Kamera ums Fahrzeug kreisen lassen, um etwa am Lack hinabperlende Regentropfen zu bewundern.



Dank eines dynamischen Wettersystems können wir auch während des Rennens von einem **Regenschauer** überrascht werden.

Das Aussehen der Autos ist das eine, ihr Fahrverhalten das andere. Auch hier will sich **Project Cars** mit den Besten messen, also mit knallharten Simulationen wie **iRacing** oder **rFactor 2**. Zu diesem Zweck arbeiten Slightly Mad nicht nur eng mit der Community zusammen, sondern auch mit professionellen Rennfahrern wie Ben Collins (zuletzt aktiv in der Britischen Tourenwagen Meisterschaft) oder Nicolas Hamilton (der Bruder von Formel-1-Star Lewis), die ihr Feedback für alle zum Mitlesen im offiziellen Forum posten. Ob **Project Cars** tatsächlich neue Realismus-Maßstäbe setzen wird, vermögen wir noch nicht zu beurteilen. Zum einen fehlt uns dazu die Racing-Erfahrung der Profis, zum anderen sind noch nicht alle Details implementiert.

Was wir hingegen schon jetzt beurteilen können: Egal in welchem Auto wir sitzen, wir haben eine Mordsgaudi auf der Rennstrecke. Vor allem die enorm kräftigen Force-Feedback-Effekte lassen uns hautnah erleben, warum echte Rennfahrer absolut austrainiert sein müssen. Mit einem guten Lenkrad spüren wir es sogar, wenn ein einzelnes Rad blockiert. Selbst mit einem Gamepad kommt bereits jede Menge Fahrspaß rüber. Denn anders als bei der Simulationskonkurrenz dürfen bei **Project Cars** auch Rennspielneulinge einsteigen. Dank

zahlreicher optionaler Fahrhilfen von ABS über Bremsassistent bis hin zur einblendbaren Ideallinie lässt sich **Project Cars** problemlos auf das Anspruchsniveau eines **Shift 2** oder **Grid 2** hinunterregeln.

Auch bei den 37 bislang fertig gestellten Strecken (mit

weit über 100 Kursvarianten) zeigt **Project Cars** schon jetzt eine erfreuliche Bandbreite. Die Klassiker Hockenheim, Spa oder der Nürburgring sind ebenso am Start wie Exoten vom Schlage eines Bathurst, amerikanische Steilkurven-Ovale oder fiktive Landstraßen. Jeden Kurs dürfen wir dabei zu beliebigen Tages- und Nachtzeiten und bei jedem Wetter erkunden, was entsprechend auch 24-Stunden-Rennen mit wechselnden Bedingungen ermöglicht. Im Vergleich zu den fast schon fotorealistischen Autos fallen die Strecken ebenso wie die Regeneffekte grafisch ein wenig ab, sind aber immer noch eine ganze Klasse hübscher als bei der versammelten Simulationskonkurrenz. Vor allem die realistische Farbgebung und Beleuchtung haben es uns angetan. Als wir auf dem Nürburgring gegen die tiefstehende Sonne gefahren sind, waren wir kurz davor uns eine Sonnenbrille aufzusetzen.

Tausende Tester, Helfer und Ideengeber

Während Fuhrpark, Streckenauswahl und Fahrphysik größtenteils stehen, existiert der Karrieremodus bislang nur als erster Menüentwurf – und als 56-seitiges Design-dokument, das wir komplett einsehen dürfen. Auf dem Papier klingen die Pläne hochspannend und vor allem weitaus näher am tatsächlichen Motorsport als das sonst übliche Karrierebaum-Abklappern: Wir sollen eine komplette Rennfahrerlaufbahn von den Anfängen im Go-Kart bis hin zur (nicht lizenzierten) Königsklasse Formel 1 erleben. Zentrales Element wird wie in den **Fifa**-Spielen ein Kalender, auf dem wir uns mit fortschreitender Zeit von Rennen zu Rennen und bei entsprechenden Erfolgen zur nächsthöheren Motosportliga vorarbeiten. Wer mag, kann aber freilich auch Go-Kart-Fahrer bleiben

Liebe zum Detail

Innenraum und Armaturen



Regentropfen auf dem Lack



Motorblock, Ventile und Aufhängung



Reifen, Felge und Bremsscheibe



oder sich auf eine einzelne Kategorie wie Tourenwagen konzentrieren. Je erfolgreicher wir fahren, desto mehr Teams werden sich

Vorprogrammierter Muskelkater

für uns interessieren und uns Angebote machen. Für zusätzliche Motivation sollen dabei vertragliche Zielvereinbarungen und – natürlich – Dutzende freischaltbare Erfolge sorgen. Damit's auch mit der Abwechslung klappt, sollen wir während der Saison immer wieder zu Renn-Events anderer Autohersteller eingeladen werden.

Zu sehen oder gar zu spielen ist davon bis-

lang allerdings noch nichts, vom anklickbaren Menü einmal abgesehen. Auch die bisherige Strecken- und Fahrzeugauswahl könnte zum Problem werden. So beeindruckend das Repertoire bereits ist, eine Go-Kart-Saison auf gerade mal zwei dafür ausgelegten Kurven dürfte schnell langweilig werden.

Der eigene immens hohe Anspruch ist bei aller berechtigten Begeisterung über das bereits Spielbare dann auch die größte Gefahr für **Project Cars**. Denn die Entwickler versprechen eben nicht nur ein wunderschönes Rennspiel mit toller Fahrphysik (Mission erfüllt!), sondern auch die erwähnte umfangreiche Solokarriere, einen Koop-Modus, einen dynamischen Boxenfunk, voll animierte und funktionsfähige Boxenstopps, Clan-Unterstützung sowie ein im Spiel integriertes soziales Netzwerk, das nicht nur Freundes-

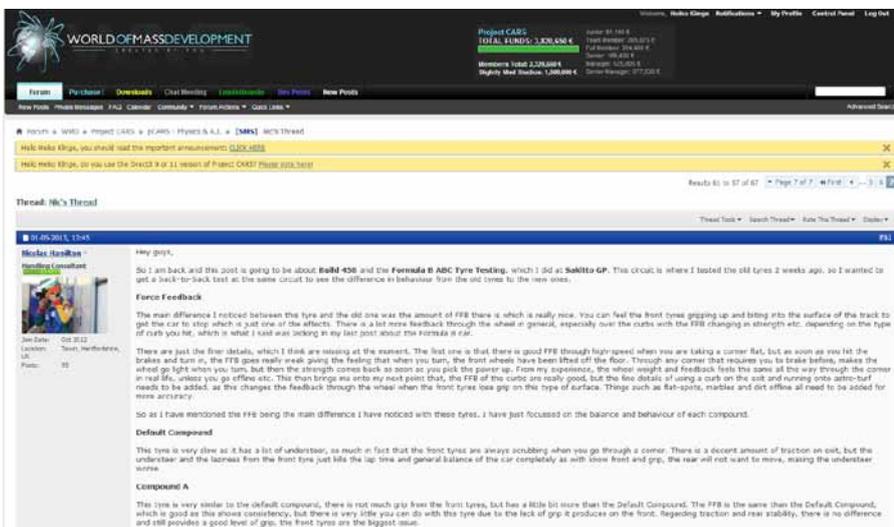
listen, Wettbewerbe und Screenshot-Galerien ermöglichen soll, sondern sogar den Tausch und Verkauf (!) von User Generated Content. Puh, wie wollen die das mit ihrem bisher demonstrierten Qualitätsanspruch bloß alles schaffen? Bisherige Antwort: Indem die Entwickler das Spiel massiv verschieben. Ursprünglich sollte **Project Cars** mal im März 2013 erscheinen. Daraus ist mittlerweile April 2014 geworden, was angesichts der noch anstehenden Arbeit nach wie vor sehr ambitioniert erscheint. Also immer noch zu schön, um wahr zu sein? Wir



Begeisterte Skepsis
Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Selten war ich so hin- und hergerissen bei einer Einschätzung: Einerseits ist bereits die Pre-Alpha-Version mit das Beste, was ich in den letzten Jahren vor das Lenkrad bekommen habe. Grafik, Fahrverhalten, Umfang und Optionsvielfalt haben definitiv das Zeug zur neuen Rennspiel-Referenz. Andererseits befürchte ich, dass Slightly Mad an seinen eigenen Ambitionen scheitern könnte. Die Verschiebung um mehr als ein Jahr ist zumindest ein Indiz dafür, dass längst nicht alles so läuft wie ursprünglich vorgesehen. Aber selbst wenn man Project Cars ohne den ganzen geplanten Karriere- und Online-Zirkus veröffentlichen würde, wäre es immer noch ein Ausnahme-Rennspiel. Es kann also nur noch besser werden. Und das sind angesichts der schon jetzt vorhandenen Qualitäten doch wunderbare Aussichten. Ich drücke die Daumen!

Potenzial: Sehr gut



Professionelle Rennfahrer wie Nicolas Hamilton posten ihr Feedback direkt im Forum.